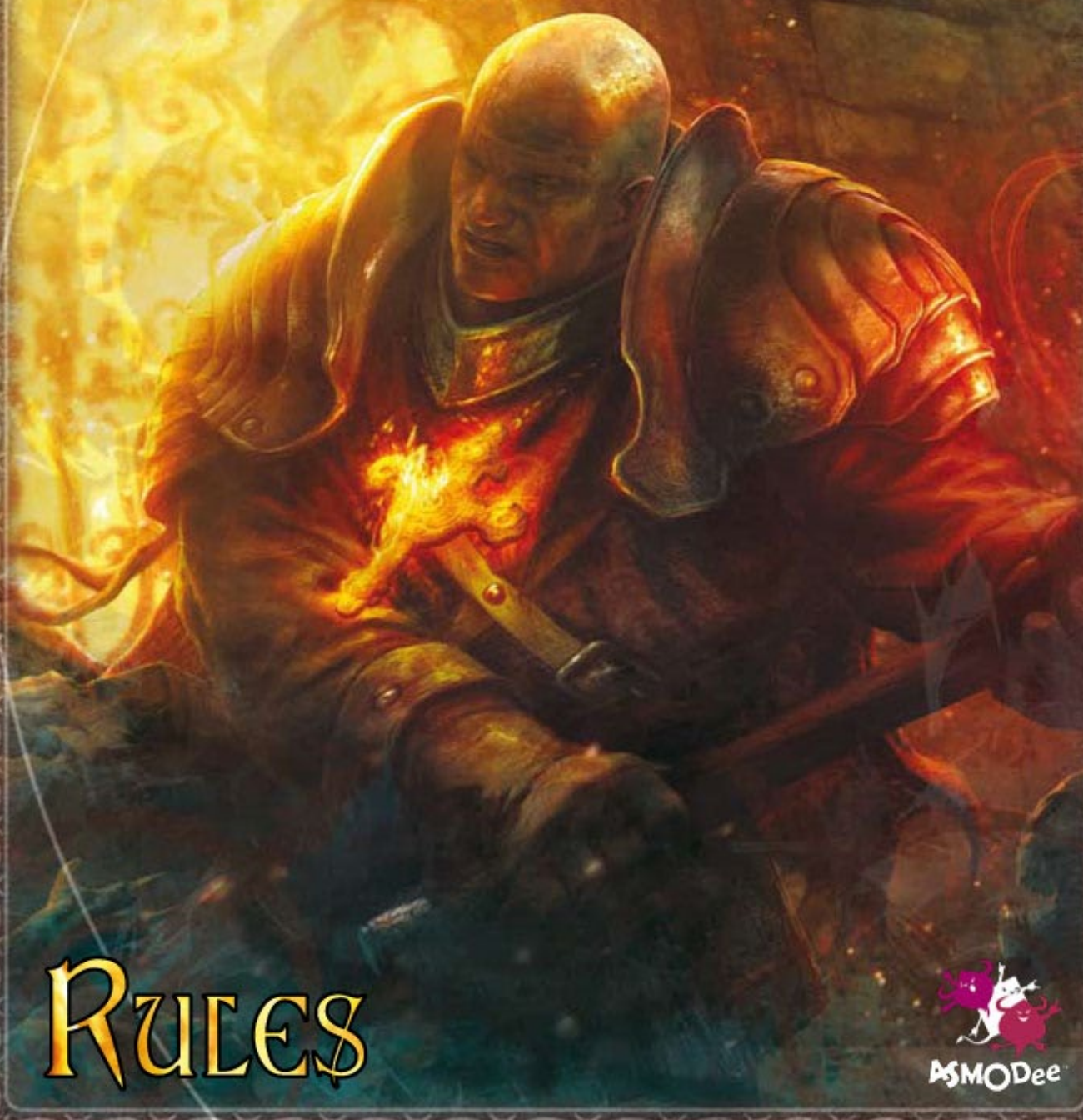


Claustrophobia™

A GAME BY CROC

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI



RULES





Presentazione

10 Giugno, anno del Signore 1634

Gloria Alleluia! Il Consiglio di Nuova Gerusalemme ha deciso che le catacombe sotto la città devono essere esplorate! Questi strani tunnel mi hanno ossessionato i pensieri, sia a per via della loro struttura piuttosto strana sia per il pericolo che essi rappresentano. Presto ne sapremo di più.

Tuttavia sarà tutt'altro che una semplice formalità. Quali malignità possono vagare laggiù, sottoterra, nell'inferno? Ho inviato un messaggio ad un mio amico, un sacerdote, un Redentore il cui talento è come quello di nessun altro. Conto su di lui per guidare i soli soldati che il Consiglio ci consentirà, prigionieri, condannati a morte. Si tratta di assassini e ladri della peggiore specie possibile, ma dovremo accontentarci.

Sono stato incaricato di "arruolare" i mercenari ribelli, mentre attendo una risposta dal mio caro amico.

19 Giugno

Ci eravamo predisposti ad incontrare i servitori del Diavolo laggiù nelle catacombe. La prima discesa è stata semplicemente un disastro. Anche adesso, mentre scrivo queste poche righe, non abbiamo notizie del Redentore e degli uomini che egli chiama ora il suo "gregge". Si è abituato a loro molto rapidamente. Parlando con me in privato, ha confessato che preferisce lavorare con il tipo d'uomo che non ha nulla da perdere. Dio solo sa cosa possono aver incontrato giù nelle viscere della città, non abbiamo più loro notizie da diverse ore ormai. Inoltre la corda, ancora di salvezza che ci teneva collegati alla spedizione, è tornata a noi, mozzata e sanguinante. Che il Signore vegli sul mio amico ed i suoi uomini, se ritieni opportuno farlo [...]

7 Luglio

Le legioni di creature demoniache si moltiplicano in continuazione e sembrano non indebolirsi mai. Questi mostri sono bassi in altezza, ma molto aggressivi - soprattutto in gran numero - e attaccano le nostre truppe quasi ogni giorno. Siamo riusciti a tenerli a bada fino ad ora. Mio Signore, dubito che ne saremo in grado ancora per molto. Difendere il tunnel più vicino alla superficie sembra impossibile. Stiamo perdendo terreno, a poco a poco, e siamo respinti indietro verso le uscite. Se arretriamo ulteriormente ci sarà da difendere le strade della città stessa! Ma il Redentore, che sembra essere preoccupato, si è chiuso nella sua cella con un araldo del Consiglio. Potrebbe esserci una soluzione a questa situazione? I prigionieri parlano di un pozzo profondo, un buco da cui provengono sussurri diabolici. E se queste voci fossero vere? Mio Signore, dammi la forza di resistere! [...]

31 Luglio

I nostri sforzi non sono stati vani, anche se il risultato non è proprio quello che speravamo. L'abisso è stato riempito e i Trogloditi attaccano le nostre postazioni molto meno spesso di prima. Le nostre perdite sono diminuite, ma le creature sono ancora lì, e numerose come prima. I sussurri hanno cominciato a incidere sul morale dei nostri uomini. Un mormorio costante, niente di più, che i testimoni dicono calmi i Trogloditi e li controlla. Il Redentore ha ordinato che gli venissero portati molti libri antichi, volumi che vengono utilizzati dalla Santa Inquisizione. Si è letteralmente divorato ogni pagina prima della sua partenza per ogni nuova spedizione. Lo vedo da qui, benedire i suoi uomini, pronti e armati, all'ingresso delle catacombe. Al suo leggio, ha lasciato un libro aperto su una pagina dal titolo «Il Signore delle Anime». Signore, ti prego, abbi pietà del mio amico.

2 Agosto

Il suo fervore è grande come è la sua risolutezza. Ancora una volta, il mio amico è partito di nuovo in quel labirinto putrido, più determinato che mai. La sua vittoria ha rinvigorito i suoi uomini, e li ha ispirato a colpire duro. Ancora una volta informati dai libri oscuri, sembra convinto di poter purificare le parti di quelle dannate gallerie. Anche se sappiamo esserci demoni terribili almeno quanto il Maestro delle Anime leader delle legioni di Trogloditi, cammina in avanti con il cuore pieno di speranza e di fede. Amen! [...]

8 Agosto

È come se egli fosse circondato da un alone di fiamme di purezza senza pari! Abbiamo ricevuto notizie solo un giorno fa, che scenderà di sotto ancora una volta. Con il suo martello benedetto in una mano e i testi sacri nell'altra. Ancora una volta egli ha consultato i libri usati dall'Inquisizione, prima di partire per questa spedizione. Il suo fervore si irradia da lui più forte che mai. È come un faro nell'Inferno, una fiamma nel buio. Sta andando verso il basso per liberare coloro che lo servivano un mese fa - e che abbiamo creduto fossero morti - dal loro calvario. Lui sta tornando giù nelle viscere dell'inferno per riparare questo oltraggio, e liberare i loro corpi umani dagli spiriti demoniaci che li hanno posseduti. San Michele, concedigli la tua forza!

15 Agosto

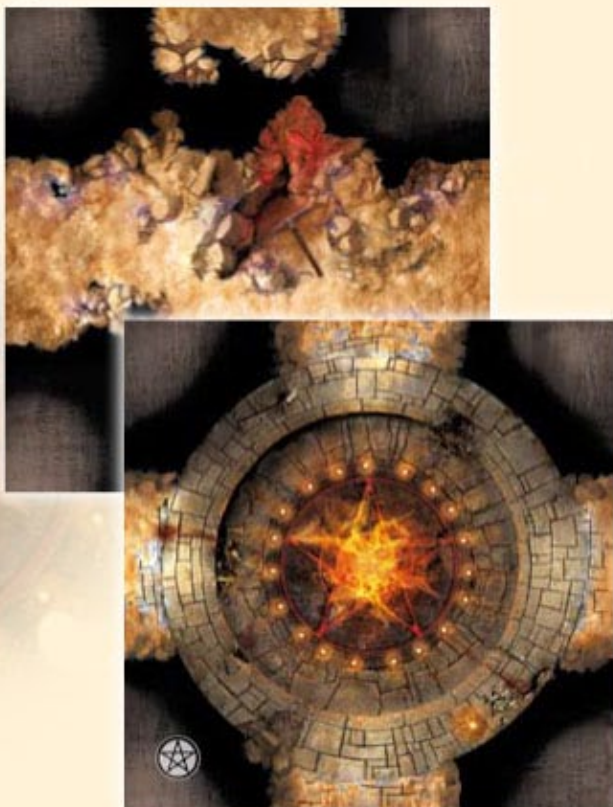
Nostro Signore, proteggici dal male. Tutto è perduto...

Claustrophobia è un gioco di avventura ambientato nell'universo di Hell Dorado. Il gioco permette a due giocatori di ricreare le battaglie che avvengono nei tunnel sotterranei sotto Nuova Gerusalemme. Un giocatore controllerà un gruppo predeterminato di umani, mentre l'altro giocatore controllerà l'armata delle creature demoniache.

Cosa c'è nella scatola ?

DEL GIOCO SONO INCLUSI

36 TESSERE TERRENO CON TUNNEL E STANZE



Queste tessere terreno rappresentano le sezioni delle catacombe di Nuova Gerusalemme. Esse sono il campo di battaglia dove i guerrieri dei due giocatori si confronteranno gli uni contro gli altri.

1 MINIATURA DEL REDENTORE



Il Redentore comanda la spedizione nei sotterranei in nome della Nuova Gerusalemme. Armato con solo un martello, una lanterna, e la sua fede, questo uomo sacro guida il suo gregge nel cuore dell'inferno. Il suo fervore gli permette di sostenere i condannati, con la sua assistenza ed i suoi poteri di guarigione, e di dare più forza al suo braccio purificatore. E' il guerriero principale del giocatore che controlla gli umani. Il Redentore ha particolari poteri magici.

2 MINIATURE DI CONDANNATI



Quando supportato dal Redentore, questo guerriero è più terrificante di quanto non lo sia già di suo. Il suo corpo massiccio riempie i tunnel sotterranei, ed impedisce ai nemici di passargli oltre. Le sue armi sono un miscuglio di strumenti ordinari che lo aiutano a difendersi dalle orde dei Trogloditi. Egli sarà sempre pronto ad aspettarli. E' un forte e solido guerriero, abile nel difendere il Redentore e i Mercenari.

2 MINIATURE DI MERCENARI



I Mercenari usano i Condannati come una roccia per ripararsi dalla tempesta. Sia agili che abili con la spada questi taglia gole sono sempre in prima linea quando vengono esplorati i tunnel sotterranei. Come i suoi compagni Condannati, essi indossano guanti e una protezione per le parti basse. Infatti essi si sono presto adattati all'idea di uccidere creature più basse di loro. Questi guerrieri sono scout che si rendono veramente utili per esplorare le catacombe.

11 MINIATURE DI TROGLODITI



Da sole, queste piccole creature tendono ad evitare lo scontro. Preferiscono attaccare quando sono in superiorità numerica. Un gruppo di queste creature può dilaniare un uomo ben piazzato in pochi secondi. E quando il buio si infittisce, i Trogloditi diventano l'incarnazione del terrore stesso. L'oscurità è il loro regno. Questi guerrieri sono la principale forza d'attacco del giocatore che controlla i demoni.

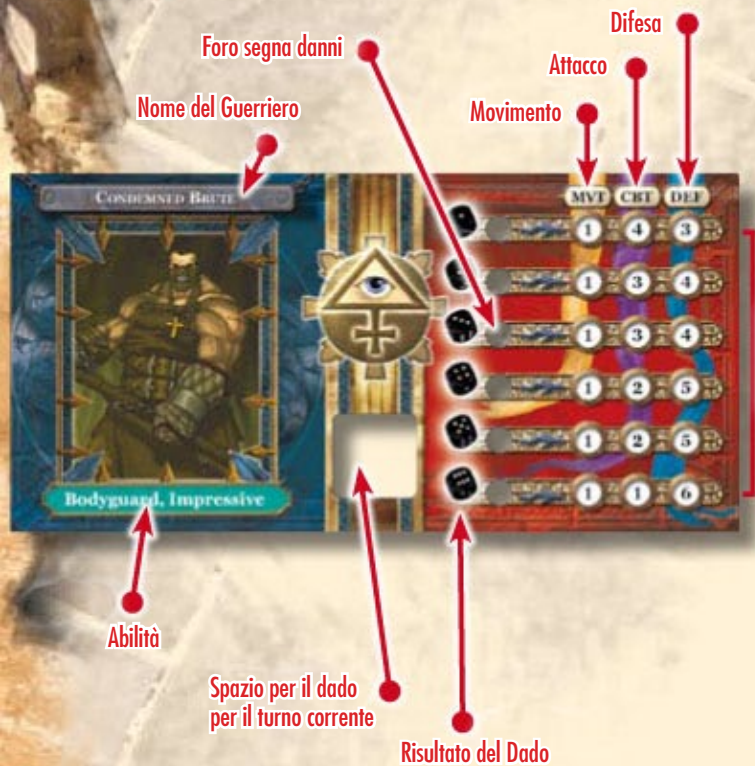
1 MINIATURA DI DEMONE



Egli usa la marmaglia di Trogloditi ogni volta che è possibile. Indipendentemente dal fatto che sia un tentatore, una bestia o un guerriero, l'unico scopo del Demone che sta dietro alle legioni di Trogloditi è quello di distruggere la città di Nuova Gerusalemme. L'unico obiettivo del Redentore è quello di sradicarlo. Pochi sono i demoni che non combatteranno fino alla morte. Il Demone è l'avversario più tenace che le forze umane dovranno combattere, e dovranno affrontarne un tipo diverso in ogni scenario.

5 TESSERE DI RIFERIMENTO DEGLI UMANI

25 SEGNALINI DANNI DI PLATICA



Questi segnalini permettono al giocatore che controlla gli umani di tenere traccia dei danni inflitti ai propri guerrieri. Quando sarà necessario, questi segnalini vengono posti negli appositi fori sulla tessera di riferimento del guerriero.

5 CARTE DONO

Fronte



Nome del Dono

Descrizione degli effetti del Dono

Risultato necessario per utilizzare il Dono



Retro

Queste carte indicano i poteri magici che il Redentore può usare durante il gioco.

5 SUPPORTI PER LE TESSERE



6 CARTE OGGETTO

Fronte



Nome dell'Oggetto

Descrizione degli effetti dell'Oggetto

Nome del guerriero che può usare l'Oggetto



Retro

Questi supporti sono usati per annotare i danni che i guerrieri umani subiscono durante il gioco.

Queste carte rappresentano gli oggetti che conferiscono ai guerrieri umani delle abilità aggiuntive.

15 CARTE VANTAGGIO



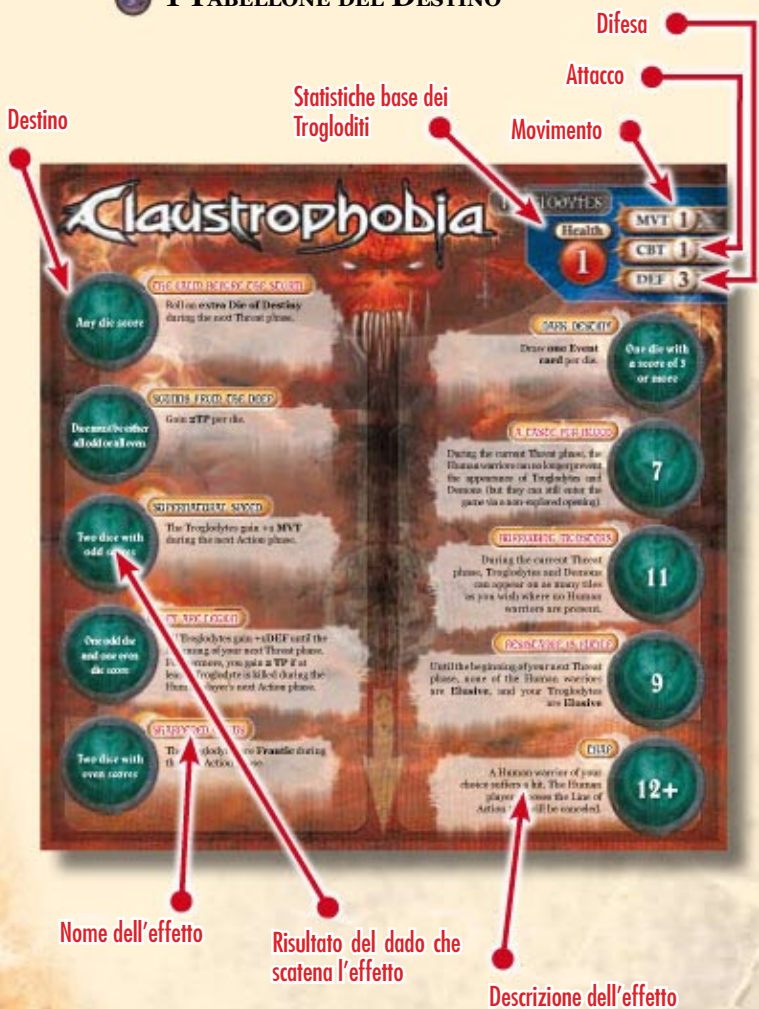
7 CARTE DI RIFERIMENTO DEI DEMONI



Queste carte rappresentano oggetti minori e ordini che durante il corso del gioco possono conferire ai guerrieri umani delle abilità temporane.

Ogni scenario coinvolge un differente tipo di Demone. Queste carte sono usate per definire le loro statistiche. Quando i demoni vengono feriti, i gettoni ferita devono essere posti sulla carta che li rappresenta (vedi sotto).

1 TABELLONE DEL DESTINO



Questo Tabellone è usato dal giocatore che controlla i demoni per tenere traccia costantemente delle statistiche e abilità speciali dei suoi guerrieri Trogloditi, in quanto queste cambiano continuamente durante la partita.

16 CARTE EVENTO



Durante il gioco, il giocatore che controlla i demoni attiverà degli "Eventi" per cambiare le cose a proprio vantaggio.

20 GETTONI MINACCIA

Questi gettoni sono usati dal giocatore che controlla i demoni per tenere nota dei punti minaccia guadagnati e che userà per introdurre i propri guerrieri Trogloditi e Demoni in gioco.

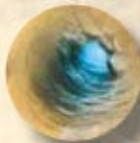
10 GETTONI FERITA

Quando un Demone viene ferito, uno di questi gettoni viene posto sulla carta riferimento che lo rappresenta.



3 GETTONI FORO NEL TERRENO

Un particolare tipo di tessera terreno (Hole in the ground) richiede l'uso di questi gettoni.



3 GETTONI TROGLODITA RESISTENTE

Due carte Evento (Tough Troglodyte) richiedono l'uso di questi gettoni.



1 GETTONE CORAGGIO

Uno dei Doni del Redentore (Courage) richiede l'uso di questo gettone.



1 GETTONE BENEDIZIONE

Uno dei Doni del Redentore (Blessed) richiede l'uso di questo gettone. Le due facce del gettone sono diverse.



4 GETTONI TESORO

Uno degli scenari (Who Dares, Wins) richiede l'uso di questi gettoni. Il retro di uno dei gettoni è diverso dagli altri tre.



3 GETTONI SIGILLO PROTEZIONE

Uno degli scenari (The Ritual) richiede l'uso di questi gettoni.



1 DADO A DIECI FACCE

Alcuni scenari richiedono l'uso di questo dado.



12 DADI A SEI FACCE

Molte fasi del gioco (Iniziativa, Minaccia, Combattimento, ecc) richiedono l'uso di questi dadi. Se non diversamente specificato, quando il regolamento richiede un lancio di dado, si intende il dado a 6 facce.



1 REGOLAMENTO

Stai leggendo il Regolamento proprio adesso. Il regolamento contiene anche gli scenari che potrai sperimentare durante una partita a Claustrophobia.



Preparazione del gioco

Il primo passo è per entrambi i giocatori quello di guardare il libro di scenari e sceglierne uno da giocare.

Per la vostra prima partita, vi suggerisco di giocare lo scenario chiamato "The Survivors".

Per le seguenti partite, è possibile scegliere uno scenario a caso, o sceglierne uno di gradimento ad entrambi i giocatori. Ogni scenario si presenta con un layout specifico dei materiali utilizzati nella partita che giocherete.

Qualunque sia lo scenario scelto, prima di preparare il gioco, le carte Evento e le carte Vantaggio devono esseri mescolate separatamente e poste in due mazzi separati, a faccia in giù.

Forze del giocatore che controlla gli umani

Forze del giocatore che controlla i demoni

Panoramica dello scenario

Preparazione dello Scenario

Regole Speciali

Condizioni di vittoria

E' possibile che una regola speciale dello scenario possa essere in contraddizione con una delle regole base del gioco. Se questo avvenisse, la regola speciale dello scenario è quella che deve essere applicata.

Prima di ogni partita, assicurarsi di aver posto le tessere di riferimento dei guerrieri umani nei relativi supporti.



Come si gioca

Ogni partita è composta da una serie di round.

I round sono suddivisi in 4 fasi da svolgere nell'ordine indicato.

FASE DI INIZIATIVA

Durante questa fase, il giocatore che controlla gli umani determina le statistiche dei propri guerrieri.

FASE AZIONI DEGLI UMANI

Durante questa fase, il giocatore che controlla gli umani muoverà i propri guerrieri, esplorerà i tunnel e combatterà i Trogloditi e i Demoni.

FASE MINACCIA

Durante questa fase, il giocatore che controlla i demoni, metterà in gioco i Trogloditi e i Demoni, migliora le loro caratteristiche e pesca le carte Evento.

FASE AZIONI DEI DEMONI

Durante questa fase, il giocatore che controlla i demoni, muoverà e farà combattere i propri Trogloditi e Demoni.

FASE DI INIZIATIVA

Durante questa fase, il giocatore che controlla gli umani determinerà le statistiche dei propri guerrieri per il round in corso. Per fare questo, il giocatore tira tanti dadi Azione (dadi a sei facce), quanti sono i propri guerrieri attivi. Poi il giocatore deve scegliere un dado per ogni guerriero e metterlo sulla tessera di riferimento del guerriero, nello spazio adibito a questo scopo. Questo dado identificherà quale Linea d'Azione sarà utilizzata da questo guerriero fino all'inizio della Fase di Iniziativa successiva. Durante questo periodo, la Linea d'Azione sarà quella che definisce le statistiche del guerriero.

Il Redentore di solito ha due Doni, indicati nella descrizione di ogni scenario, i quali sono assegnati a delle Linee d'Azione della propria tessera di riferimento.



Il Redentore ha il Dono "Aura of Precognition". Il numero riportato sul dado disegnato sulla carta indica il valore del dado Azione che permette di utilizzare tale Dono. Ogni volta che il dado Azione assegnato al Redentore riporta un risultato di 5, il Redentore può usare questo Dono. Inoltre le statistiche del Redentore saranno quelle della Linea d'Azione 5 (Movimento 1, Attacco 1 e Difesa 5).

Se un guerriero riceve un dado con un risultato che corrisponde ad una Linea d'Azione che è stata cancellata (vedi Combattimento a pag.13), questo non potrà agire normalmente durante la Fase Azioni che segue, ed avrà un valore Difesa di 3 fino alla successiva Fase di Iniziativa. In questo stato, il guerriero si considera disorientato, stordito o ferito in modo tale che non riesca ad agire normalmente, e i suoi valori di Movimento e Attacco sono ridotti a 0 (zero). Non può usufruire di nessuna Abilità o beneficiare di alcuna carta Vantaggio associata ai suoi oggetti (eccetto che per lo Scepter of Command). Si dice che il guerriero è **Esausto**, tuttavia può comunque beneficiare dei bonus sulle sue statistiche che derivano da regole speciali o carte Vantaggio. Se il redentore è Esausto e la Linea d'Azione cancellata è quella che attiva uno dei suoi Doni, tale Dono non sarà utilizzabile.



Il dado scelto per questo guerriero ha un risultato di 2. Quindi il giocatore posiziona il dado nello spazio apposito della tessera di riferimento. Le statistiche del guerriero quindi saranno: Movimento 1, Attacco 2, e Difesa 4.



Il dado scelto per questo guerriero ha un risultato di 2. Sfortunatamente questa Linea d'Azione era stata cancellata durante un combattimento precedente. Il guerriero non potrà muovere o combattere, e sarà un bersaglio facile per i suoi nemici ricevendo un valore di Difesa di 3.

Se il numero di dadi lanciati è maggiore del numero dei guerrieri umani ancora in gioco, ogni dado che non viene associato ad un guerriero viene messo da parte e non viene più utilizzato durante il round.



Il giocatore che controlla gli umani lancia 3 dadi Azione, dato che ha in gioco il Redentore che trasporta lo Scepter of Command e un Mercenario. Al Redentore gli viene assegnato il risultato di 3 e al Mercenario il risultato di 4. L'ultimo dado non viene assegnato né utilizzato durante questo round.

CURARE

Gli effetti di alcune carte possono "curare" una Linea d'Azione precedentemente cancellata. In questo caso, il corrispondente segnalino danno deve essere rimosso. Se la Linea d'Azione che è stata appena curata, è la Linea indicata dal dado Azione assegnato al guerriero durante la Fase di Iniziativa, tale Linea d'Azione non è più considerata cancellata e il guerriero non sarà Esausto e quindi potrà agire normalmente.

FASE AZIONI DEGLI UMANI

Durante questa fase, ogni guerriero umano può effettuare le proprie azioni. Il giocatore che controlla gli umani deve attivare i propri guerrieri uno alla volta. Ogni guerriero deve aver terminato la propria attivazione prima che il successivo guerriero possa venir attivato. Durante la propria attivazione, un guerriero può muovere e poi combattere, o prima combattere e poi muovere. Né il movimento, né il combattimento sono obbligatori. Un guerriero non può effettuare prima una parte del movimento, quindi combattere e poi terminare il proprio movimento. Le regole per il movimento e il combattimento sono descritte in dettaglio rispettivamente alle pagine 11 e 13.

CARTE VANTAGGIO

In generale, nella descrizione di ogni scenario sono indicate quante carte Vantaggio vengono assegnate al giocatore che controlla gli umani. Queste carte possono essere utilizzate nel momento indicato sulla relativa descrizione (dopodiché devono essere scartate). Il giocatore che controlla gli umani non può pescare altre carte Vantaggio una volta iniziata la partita.

OGGETTI

Alcuni guerrieri possono trasportare e usare oggetti che migliorano le loro statistiche o gli conferiscono abilità speciali. I guerrieri non possono scambiarsi oggetti, abbandonarli a terra, raccogliarli o distruggerli in alcun modo. Gli oggetti sono rimossi dal gioco solo quando il rispettivo proprietario viene ucciso o abbandona il gioco.

FASE MINACCIA

Il giocatore che controlla i demoni lancia 3 dadi Destino (dadi a 6 facce), e li posiziona sul Tabellone del Destino negli spazi di sua scelta, seguendo le restrizioni che essi comportano e applicando immediatamente gli effetti indicati nella descrizione dello spazio scelto. Se una tessera o una carta permette di lanciare un numero di dadi Destino maggiore, questi possono essere tutti posizionati sul Tabellone del Destino.

The Calm Before The Storm: Permette al giocatore che controlla i demoni di lanciare un dado Destino extra nella successiva Fase Minaccia.

Sounds From The Deep: Permette al giocatore che controlla i demoni di guadagnare Punti Minaccia (TP) che può spendere per introdurre in gioco i propri guerrieri o salvare per un uso successivo.

Supernatural Speed, They Are Legion e Sharpened Claws: Permette al giocatore che controlla i demoni di migliorare le statistiche dei propri guerrieri Trogloditi.

Dark Destiny: Permette al giocatore che controlla i demoni di pescare una o più carte Evento dal mazzo.

A Taste For Blood e Burrowing Monsters: Rendono più flessibili le regole per l'introduzione dei guerrieri del giocatore che controlla i demoni. *Nota:* Se vengono combinati entrambi gli effetti, i Trogloditi e i Demoni possono entrare in gioco su qualunque tessera terreno in gioco.

Resistance Is Futile: Limita il movimento dei guerrieri umani e migliora quello dei guerrieri Trogloditi.

Trap: Causa danni ai guerrieri umani.

Le abilità stampate in rosso possono essere scelte solo una volta per partita. Non ci sono limitazioni per le abilità stampate in nero.

TROGLODYTES

Health	1
MVT	1
CBT	1
DEF	3

THE CALM BEFORE THE STORM
Roll an **extra Die of Destiny** during the next Threat phase.

Any die score

SOUNDS FROM THE DEEP
Gain **2TP** per die.
Dice must be either all odd or all even.

SUPERNATURAL SPEED
The Troglodytes gain **+1 MVT** during the next Action phase.
Two dice with odd scores

THEY ARE LEGION
All Troglodytes gain **+1DEF** until the beginning of your next Threat phase. Furthermore, you gain **2TP** if at least 1 Troglodyte is killed during the Human player's next Action phase.
One odd die and one even die score

SHARPENED CLAWS
The Troglodytes are **Frantic** during the next Action phase.
Two dice with even scores

DARK DESTINY
Draw **one Event card** per die.
One die with a score of 3 or more

A CASE FOR BLOOD
During the current Threat phase, the Human warriors can no longer prevent the appearance of Troglodytes and Demons (but they can still enter the game via a non-explored opening).
7

BURROWING MONSTERS
During the current Threat phase, Troglodytes and Demons can appear on as many tiles as you wish where no Human warriors are present.
11

RESISTANCE IS FUTILE
Until the beginning of your next Threat phase, none of the Human warriors are **Elusive**, and your Troglodytes are **Elusive**.
9

TRAP
A Human warrior of your choice suffers a hit. The Human player chooses the Line of Action that will be canceled.
12+

Devono essere posti in questo spazio due dadi con i risultati pari

Devono essere posti in questo spazio un numero di dadi qualunque la cui somma dei risultati sia 12

Devono essere posti in questo spazio due dadi. Uno deve avere un risultato pari e l'altro dado un risultato dispari

Devono essere posti in questo spazio un numero di dadi qualunque la cui somma dei risultati sia 9

Devono essere posti in questo spazio due dadi con i risultati dispari.

Devono essere posti in questo spazio un numero di dadi qualunque la cui somma dei risultati sia 11

Devono essere posti in questo spazio due dadi con i risultati dispari.

Devono essere posti in questo spazio un numero di dadi qualunque la cui somma dei risultati sia 7

Deve essere posto in questo spazio un dado con un risultato qualunque

Deve essere posto in questo spazio un dado con un risultato di 3 o più



Il giocatore che controlla i demoni lascia da solo il giocatore che controlla gli umani per un round. Potrà utilizzare questo round per incrementare la propria forza. I dadi del destino danno come risultato 2,3 e 4.

Il giocatore che controlla i demoni prova a catturare e macellare il guerriero umano che sta scappando via. Avendo scelto il risultato "The Calm Before The Storm" durante il round precedente, lancia 4 dadi Destino anziché 3. Il risultato dei dadi Destino è 1,1,4 e 6.

Egli quindi piazza un dado in questo spazio che richiede un risultato di 3 o più e quindi potrà pescare una carta Evento e aggiungerla alla propria mano.

Egli poi piazza due dadi in questo spazio che richiede dei dadi con un risultato pari, guadagnando così 4 TP che gli permettono di introdurre 4 Trogloditi durante il round successivo (potrebbe comunque introdurli durante il round corrente ma sceglie di aspettare per lanciare un attacco di vasta scala successivamente).

Il giocatore dei demoni piazza 2 dadi con un risultato dispari in questo spazio. I Trogloditi ricevono un bonus di +1 sul movimento.

Poi piazza 2 dadi con un risultato pari in questo spazio rendendo i Trogloditi Frenetici! Questo è di sicuro un bel vantaggio per questo round.



Una volta che i dadi Destino sono stati posti sul Tabellone del Destino e i relativi effetti applicati, il giocatore che controlla i demoni può introdurre i propri guerrieri in gioco. Ogni Troglodita costa 1 TP. Il giocatore che controlla i demoni può inoltre introdurre un Demone pagando 5 TP (consultare i dettagli dello scenario per le statistiche dei Demoni). Questi possono essere posti su una o più tessere terreno, ma la regola di *Capacità del Tunnel* deve essere

applicata (vedi movimento a pag. 11) così come le seguenti restrizioni:

- La tessera terreno deve avere almeno un lato inesplorato. Un lato è considerato inesplorato se porta ad una sezione delle catacombe che non è ancora rappresentata da una tessera terreno.
- La tessera terreno non deve contenere guerrieri umani. I guerrieri che sono introdotti in gioco durante la Fase Minaccia possono agire normalmente durante la seguente Fase Azioni dei Demoni.



I guerrieri non possono essere introdotti in gioco sulla tessera (A), dato che c'è già un Condannato sulla tessera.
 I guerrieri non possono essere introdotti in gioco sulla tessera (B), dato che non ha aperture inesplorate.
 La tessera (C) può essere utilizzata per introdurre in gioco uno o più guerrieri.

CARTE EVENTO

L'effetto dello spazio "Dark Destiny" sul Tabellone del Destino permette al giocatore che controlla i demoni di pescare una carta Evento. Questa carta può essere mantenuta nella propria mano o usata nel momento indicato nella descrizione della carta (dopodiché deve essere scartata). Il giocatore che controlla i demoni può avere tante carte Evento quante desidera nella propria mano.

FASE AZIONI DEI DEMONI

La Fase Azioni dei demoni è praticamente identica a quella del giocatore che controlla gli umani eccetto che per una cosa: I guerrieri del giocatore dei demoni non possono mai esplorare (vedi Esplorazione a pag. 12).

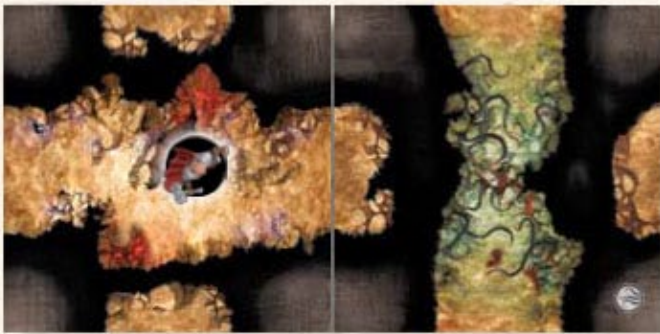
Movimento

Il movimento è sempre opzionale. Ogni volta che un guerriero muove, può spendere tutti o parte dei propri punti movimento. Lasciare una tessera terreno per entrare nella successiva attraverso un tunnel costa 1 punto movimento. Tuttavia ci sono due importanti restrizioni di cui tener conto:

- **Regola della Capacità del Tunnel:** Una tessera terreno non può contenere più di 3 guerrieri per fazione.
- **Regola del Blocco:** Un guerriero può lasciare una tessera terreno che contiene figure nemiche solo se ci sono almeno altrettante figure della propria fazione sulla tessera terreno stessa (figura uscente inclusa).



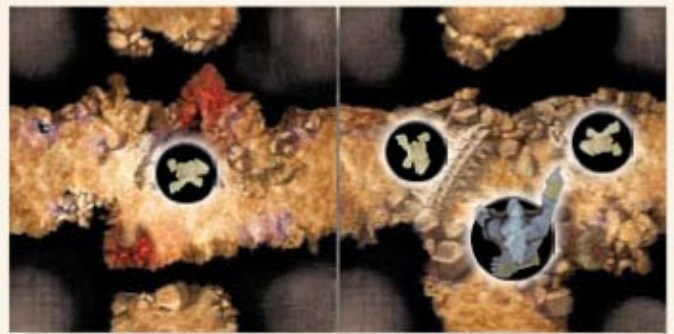
(A)



Il Redentore non può muovere dalla tessera (A) alla tessera (B) perchè non sono connesse da un apertura in comune.

(B)

(A)



Il Troglodita sulla tessera (A) non può muovere sulla tessera (B) perchè questa contiene già due Trogloditi e un Demone.

(B)

(A)



Il Troglodita può lasciare la tessera (A) perchè contiene solo un Mercenario.

(A)



Dopo che il primo Condannato ha mosso, il secondo Condannato non può lasciare la tessera, dato che adesso si trova in inferiorità numerica.

(B)

Due Condannati vogliono lasciare la tessera (A). Il primo può muovere normalmente dato che la tessera contiene due Trogloditi.



Esplorazione

Durante il proprio movimento, un guerriero umano, può spendere 1 punto movimento per esplorare un'apertura della tessera su cui si trova e quindi rivelare una nuova tessera terreno. Per esplorare, devono essere comunque applicate le regole del *Blocco* e *Capacità del Tunnel* (vedi Movimento a pag. 11). La procedura si effettua come segue:

- Il giocatore che controlla gli umani pesca una tessera terreno dalla pila e la consegna all'altro giocatore.
- Il giocatore che controlla i demoni posiziona questa nuova tessera in contatto con il lato della tessera esplorato, orientandola come preferisce, ma facendo sì che sia accessibile dal guerriero che ha effettuato l'esplorazione.
- Il giocatore che controlla gli umani quindi piazza il proprio guerriero sulla nuova tessera terreno.
- Ogni effetto associato alla tessera viene attivato (vedi Tessere Terreno Speciali a pag. 24)
- Il giocatore che controlla gli umani può continuare il movimento con il proprio guerriero se a questo gli restano dei punti movimento da spendere.



La nuova tessera può essere posizionata in differenti modi



Vietato



Consentito



Consentito



Vietato



Tunnel senza uscite

Se, dopo aver esplorato un apertura, la mappa di gioco resta senza nuovi tunnel da esplorare, l'ultima tessera terreno posizionata deve essere scartata e una nuova pescata al suo posto, e così via finché non rimane dopo averla posizionata almeno un'altro lato inesplorato.

Combattimento

Quando un guerriero ingaggia un combattimento, la procedura da seguire è la seguente:

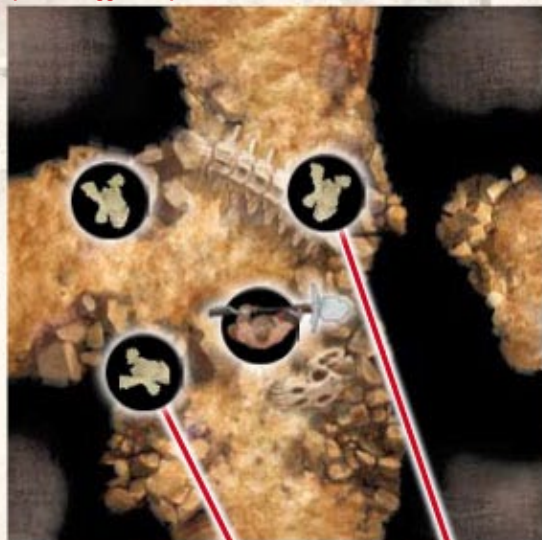
- Il giocatore che controlla il guerriero che ha iniziato l'attacco deve scegliere quale nemico presente sulla stessa tessera terreno prendere come bersaglio. **Eccezione:** tutti i Trogloditi presenti sulla stessa tessera terreno contano come un singolo bersaglio.
- L'attaccante lancia un numero di dadi Combattimento uguale al valore di attacco del guerriero. Ogni dado con cui si ottiene un risultato maggiore o uguale al valore di difesa del bersaglio conta come un colpo inflitto.
- Il giocatore che controlla il guerriero o i guerrieri che sono stati colpiti deve risolvere i colpi subiti:

Per i Trogloditi, la risoluzione è semplice, dato che un singolo colpo ricevuto è sufficiente ad uccidere un Troglodita. La miniatura è rimossa dal gioco. Se sono stati inflitti più colpi, un Troglodita verrà ucciso per ogni colpo.

Per i Demoni, per ogni colpo subito, il giocatore che controlla gli umani posiziona un gettone ferita sulla carta di riferimento del Demone. Non appena il numero di gettoni ferita sulla carta di riferimento è uguale o superiore ai punti vita indicati sulla carta stessa il Demone è ucciso e rimosso dal gioco.

Per i guerrieri umani, il giocatore che li controlla, deve scegliere una Linea d'Azione da cancellare per ogni colpo subito. Questo viene fatto posizionando un segnalino danno nel foro adibito relativo alla Linea d'Azione da cancellare. Quando tutte e 6 le Linee d'Azione di un guerriero umano sono state cancellate, questo è dichiarato morto e la relativa miniatura viene rimossa dal gioco.

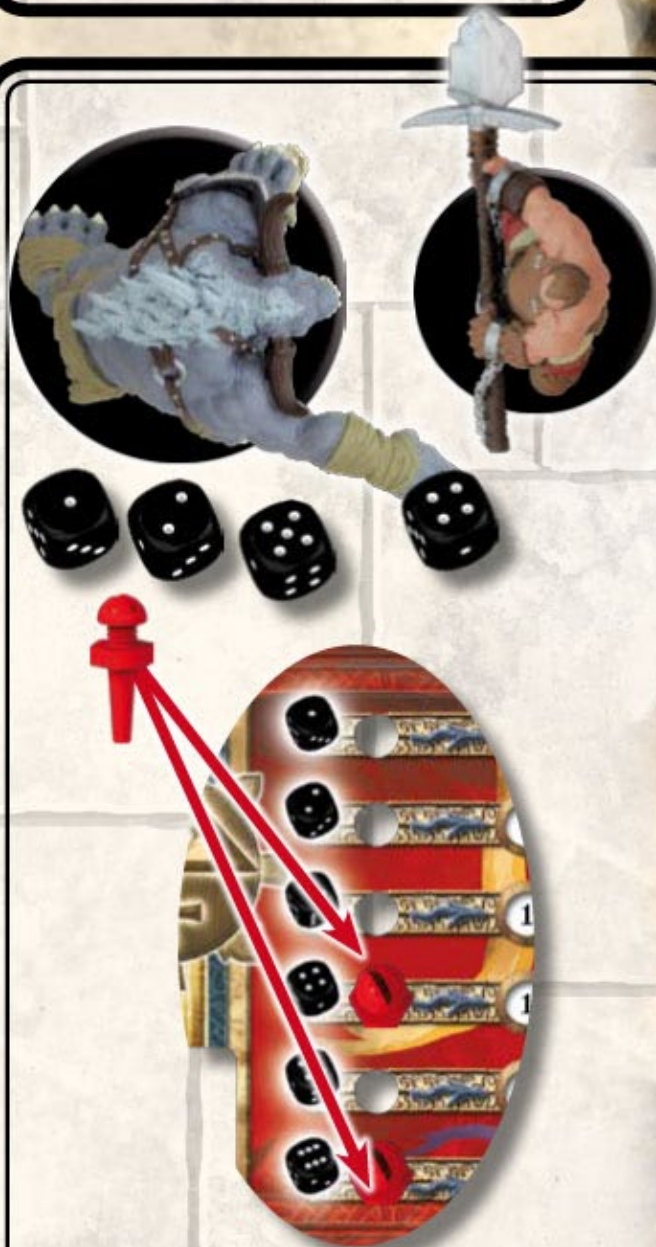
Durante questo round, il Condannato ha un valore di attacco di 3. Il giocatore che controlla gli umani quindi decide di prendere come bersaglio il Troglodita che si trova sulla stessa tessera. Lancia 3 dadi ed ottiene un risultato di 2,3 e 6. Il valore di Difesa del Troglodita è 3, quindi infligge 2 colpi!



Due Trogloditi sono uccisi e rimossi dal gioco

IMPORTANTE!

Non importa quale bonus ha ricevuto, un valore di Difesa di un guerriero non può mai essere maggiore di 6.



Il giocatore che controlla i demoni attacca il suo avversario. Ha un valore di attacco di 4 e quindi lancia 4 dadi.

Ottiene un risultato di 1,2,4 e 5, che infliggono 2 colpi dato che il valore di Difesa del Condannato è 4. Il giocatore che controlla gli umani sceglie di piazzare i segnalini danno sui fori 4 e 6 della tessera di riferimento del Condannato.



EFFETTI DEI DANNI

Se una Linea d'Azione cancellata corrisponde al valore riportato sul dado Azione assegnato al guerriero durante la Fase di Iniziativa, questo non è considerato Esausto. Un guerriero è Esausto solo quando il dado Azione viene assegnato durante la Fase di Iniziativa ad una Linea d'Azione che era stata precedentemente cancellata, e il risultato del dado corrisponde a tale Linea d'Azione.

(A)

(B)

(C)



Il Mercenario può attaccare i Trogloditi sulla tessera (C) con il suo Blunderbuss, ma non il Demone sulla tessera (A), dato che non c'è un'apertura fra tale tessera e quella dove si trova il Mercenario (B).



COMBATTIMENTO A DISTANZA

Alcune armi (Granate, Blunderbuss) permettono ai guerrieri di attaccare uno o più bersagli su tessera terreno adiacenti. Perché questo tipo di attacco sia possibile, la tessera terreno dove si trova l'attaccante e quella dove si trova il bersaglio devono essere collegate da un'apertura.



Abilità

Alcuni guerrieri hanno delle abilità che gli permettono azioni extra durante il gioco.



ELUSIVO (ELUSIVE)

Un guerriero con questa abilità può muovere senza tenere conto del numero dei guerrieri nemici (quindi non sono affetti dalla regola del Blocco).



Usufruento della sua abilità Elusivo, il Mercenario può lasciare la tessera anche se essa contiene 3 Trogloditi.

IMPORTANTE!

Un guerriero umano non può usare alcuna abilità se si trova nello stato Esausto.



FRENETICO (FRANTIC)

Un guerriero con questa abilità può rilanciare una volta ogni dado Combattimento se questo non ha generato un colpo con il primo lancio (cioè se il risultato ottenuto era inferiore al valore di difesa del bersaglio).



GUARDIA DEL CORPO (BODYGUARD)

Ogni volta che un guerriero alleato presente sulla stessa tessera terreno subisce una colpo da un attacco, un guerriero con questa abilità può scegliere di subire gli effetti del colpo al suo posto.

Il Demone ha appena attaccato il Redentore infliggendogli 2 colpi. Il coraggioso Condannato che si trova sulla stessa tessera del Redentore decide di utilizzare la propria abilità Guardia del Corpo prendendo su se stesso uno dei due colpi. Il giocatore che controlla gli umani piazza un segnalino danno sulla tessera di riferimento del Redentore e uno su quella del Condannato.





IMPRESSIONANTE (*IMPRESSIVE*)

Un guerriero con questa abilità può impedire ad un nemico di lasciare la tessera terreno sulla quale si trovano entrambi (eccetto che per la tessera terreno Hole in the Ground). Se un guerriero con l'abilità Elusivo si trova sulla stessa tessera terreno con uno o più guerrieri nemici che hanno l'abilità *Impressionante*, le due abilità si annullano a vicenda e viene applicata quindi normalmente la regola del *Blocco*.



Il Demone ha l'abilità Impressionante ed è accompagnato da un Troglodite. Il Mercenario desidera lasciare la tessera, ma la sua abilità Elusivo viene annullata da quella del Demone (le due abilità si annullano a vicenda). La regola del Blocco viene quindi applicata come di consueto e il Mercenario dovrà uccidere almeno uno dei due nemici se vuole lasciare la tessera.



BENEDETTO (*BLESSED*)

Un guerriero con questa abilità può, durante la Fase di Iniziativa, dopo che i dadi Azione sono stati assegnati, fornire supporto ad un altro guerriero di sua scelta. Il guerriero scelto può scegliere di ricevere o un bonus di +1 sul movimento o un bonus di +2 sull'attacco fino alla fine della seguente Fase Azioni. Piazzare il gettone Benedizione, con la faccia appropriata scoperta, sulla relativa tessera di riferimento del guerriero. Inoltre, se la Linea d'Azione che il guerriero utilizza è cancellata, questa viene immediatamente "curata". Questa abilità può essere utilizzata solo una volta per scenario. Scartare il gettone Benedizione alla fine della Fase Azioni durante la quale tale abilità è stata utilizzata.

ADESSO SIETE PRONTI A GIOCARE!



Handicap

Se entrambi i giocatori non sono allo stesso livello di esperienza (ad esempio un giocatore alle prime armi contro un veterano del gioco), è possibile applicare alcuni handicaps per migliorare il bilanciamento del gioco e degli scenari.



HANDICAP DEGLI UMANI

Queste opzioni rendono il gioco più semplice per il giocatore che controlla i demoni:

- Prima che il gioco inizi, il giocatore che controlla i demoni rimuove le tre seguenti carte dal mazzo

delle carte Evento: 1 carta "Lost" e 2 carte "Panic!". Rimuovendo queste carte, egli avrà più possibilità di pescare carte che gli saranno più utili.

- Il giocatore che controlla i demoni inizia il gioco con 3 TP extra.



HANDICAP DEI DEMONI

Queste opzioni rendono il gioco più semplice per il giocatore che controlla gli umani:

- Il giocatore che controlla gli umani pesca una carta Vantaggio extra.
- Il giocatore che controlla gli umani può scegliere un Dono extra per il Redentore.



Scenari per Esperti

Dopo aver giocato gli stessi scenari più volte, con l'esperienza i giocatori cominceranno a stancarsi di loro, e vorranno rendere il gioco più interessante. Questa regola speciale è stata progettata per loro! Il gioco si svolge nel modo consueto, ma la preparazione cambierà nel modo seguente: Un asta a scalare si svolgerà, con un prezzo di partenza di 21 punti. Il giocatore successivo deve offrire sempre un valore più basso. Il giocatore che offre il valore più basso vince l'asta, e controllerà gli umani. Tale giocatore dovrà assemblare la squadra spendendo al massimo un valore pari alla sua offerta vincente. Il costo di ogni elemento della squadra è il seguente:

- Redentore (massimo 1): gratuito e obbligatorio;
- Doni (massimo 4): 2 punti per Dono;
- Condannato o Mercenario (massimo 2 di ciascuno): 3 punti per ogni guerriero;
- Oggetti: 2 punti per carta (scelta tra tutte le carte disponibili);
- Carte Vantaggio: 1 punto per ogni carta (scelta a caso dal mazzo di tutte le carte disponibili).

Gli oggetti devono essere consegnati ai guerrieri prima che il gioco cominci. Il giocatore umano deve applicare le restrizioni indicate su ciascuna carta Oggetto (ad esempio, il Blunderbuss può essere utilizzato solo da un Mercenario o dal Redentore).

Hai appena vinto l'asta ad un prezzo di 17 punti e desideri formare un team particolarmente solido che sia focalizzato sulla difesa piuttosto che sull'attacco. La tua selezione quindi è la seguente: 1 Redentore con i Doni "Aura of Courage" e "Aura of Healing" per un totale di 4 punti. 2 Condannati ognuno dei quali con uno "Shield of Steel" per un totale di 10 punti (5 ognuno) e infine 3 carte Vantaggio pescate casualmente (1 punto ciascuna).





TESSERE SPECIALI

Alcune tessere terreno hanno regole speciali che è bene conoscere e che devono essere risolte appena un guerriero ci mette piede sopra.



NASCONDIGLIO

Gli effetti di queste tessere dipendono dallo scenario che state giocando. Se non è specificato niente nello scenario, questa tessera terreno non ha effetti.



TUNNEL DIVORACORE

Ogni volta che un guerriero che si trova su questa tessera terreno subisce un colpo in un combattimento, l'effetto di tale colpo è raddoppiato. Dei tentacoli nel tunnel succhiano il suo sangue. Quindi ogni colpo inflitto su questa tessera terreno può: uccidere 2 Trogloditi, causare 2 ferite ad un Demone (sulla relativa carta di riferimento saranno posti 2 gettoni ferita), o causare il posizionamento di due segnalini danno da parte del giocatore che controlla gli umani (cioè cancellare 2 Linee d'Azione). L'effetto di questo tunnel non è preso in considerazione quando si risolvono gli effetti di una granata.



TUNNEL STRETTO

Questa tessera può contenere solo 1 guerriero per fazione anziché i soliti 3 per fazione.



TUNNEL ALLAGATO

Quando un guerriero entra in questa tessera, deve immediatamente terminare il proprio movimento (anche se non ha ancora speso tutti i suoi punti movimento). Lasciare questa tessera costerà al guerriero tutti i suoi punti movimento.



TUNNEL TRAPPOLA

La prima volta che un guerriero umano entra su questa tessera, il giocatore che controlla i demoni lancia un dado e applica i seguenti effetti in base al risultato:

- 1 Non succede niente
- 2-3 Il guerriero subisce 1 colpo.
- 4 Il guerriero deve terminare immediatamente il suo movimento.
- 5 Piazzare un Troglodita su questa tessera.
- 6 Il guerriero subisce 2 colpi.



MECCANISMO DEMONIACO

Durante la successiva Fase Minaccia, il giocatore che controlla i demoni lancia un dado Destino extra. Questo effetto è attivato solo la prima volta che un guerriero umano entra su questa tessera.



PENTACOLO

Questa tessera può contenere 5 guerrieri per fazione anziché i soliti 3 per fazione.



USCITA

Questa tessera può contenere 5 guerrieri per fazione anziché i soliti 3 per fazione.



TANA

Il giocatore che controlla i demoni può sempre introdurre i Trogloditi su questa tessera.



FORO NEL TERRENO

Quando questa tessera viene giocata, il giocatore che controlla i demoni deve posizionare un gettone Foro nel Terreno su un'altra tessera terreno già in gioco. I Trogloditi possono spendere 1 punto movimento per muovere da una tessera con un Foro nel Terreno verso un'altra tessera con un Foro. Questa azione è considerata un movimento, ma la regola del *Blocco* e l'abilità *Impressionante* non hanno effetti su questo tipo di movimento.



GLOSSARIO E ABBREVIAZIONI

Foro dei danni: Foro nel quale i segnalini danno possono essere inseriti indicando quale Linea d'Azione del guerriero umano viene cancellata.

CBT: Abbreviazione di Attacco. Una delle tre statistiche in possesso dei guerrieri di *Claustrophobia*.

Dado Azione: Un dado a sei facce lanciato da giocatore che controlla gli umani durante la Fase di Iniziativa. Questo dado indica le statistiche del guerriero.

Dado Combattimento: Un dado a sei facce lanciato dai giocatori quando attaccano. Questo dado definisce gli effetti di un attacco.

Dado Destino: Un dado a sei facce lanciato dal giocatore che controlla i demoni durante la Fase Minaccia. Questo dado definisce le statistiche e le abilità speciali dei Trogloditi.

DEF: Abbreviazione di Difesa, una delle tre statistiche in possesso dei guerrieri di *Claustrophobia*.

MVT: Abbreviazione di Movimento, una delle tre statistiche in possesso dei guerrieri di *Claustrophobia*.

Esausto: Stato di un guerriero umano quando gli viene assegnato un dado Azione che indica un Linea d'Azione cancellata. Un guerriero Esausto è praticamente indifeso (vedi Fase Iniziativa a pag. 7).

Frenetico: Abilità posseduta da certi guerrieri (vedi Abilità a pag. 14)

Guardia del Corpo: Abilità posseduta da certi guerrieri (vedi Abilità a pag. 14)

Elusivo: Abilità posseduta da certi guerrieri (vedi Abilità a pag. 14)

Impressionante: Abilità posseduta da certi guerrieri (vedi Abilità a pag. 15)

TP: Abbreviazione di Punto Minaccia (dall'inglese Threat Point). Questi rappresentano la forza militare del giocatore che controlla i demoni. Un certo numero di questi punti dovranno essere spesi per introdurre in gioco i propri guerrieri (Trogloditi o Demoni).

Regola del Blocco: Una delle due regole che restringono il movimento dei guerrieri.

Regola della Capacità del Tunnel: Una delle due regole che restringono il movimento dei guerrieri.

Benedetto: Abilità posseduta da certi guerrieri (vedi Abilità a pag. 15)



CREDITI

GIOCO CREATO DA
STORIA INTRODUTTIVA
MOLTI MIGLIORAMENTI AGGIUNTI DA
IDEE ADDIZIONALI
PLAY TEST E BILANCIAMENTO SCENARI
REVISIONE TESTI
CORRETTORE
COPERTINA
GRAFICA
ILLUSTRAZIONI
SCULTURE MINIATURE
CAPO PITTURAZIONE MINIATURE

CROOC
THOMAS HERVET
EMMANUEL BELTRANDO
FRÉDÉRIC FRUGIER
PHILIPPE VILLÉ, FRANÇOIS MOREAU, PHILIPPE MASSON, GILLES REYNAUD
FRANÇOIS DOUCET, ALEXANDRE QUICROIX
YANN ARNDT
ALEKSI BRICLOT
STÉPHANE GANTIEZ
BERTRAND BENOÏT
JACQUES-ALEXANDRE GILLOIS, THOMAS DAVID, MICHAËL BIGAUD
JÉRÔME OTREMBIA

TRADUZIONE IN ITALIANO DI NERI FRANCESCO